

**APLIKASI e-COMMERCE (PENJUALAN ONLINE)  
PADA ANGGREK SOUVENIR  
BERBASIS WEB**



**LAPORAN AKHIR**

**Laporan Akhir Ini disusun sebagai salah satu syarat  
Menyelesaikan Pendidikan Diploma III  
Pada Jurusan Manajemen Informatika Program Studi Manajemen Informatika**

**Oleh:**

**MUHAMMAD RENALDI  
061730801259**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
PALEMBANG  
2020**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139  
Telepon : 0711-353414 Faksimili : 0711-355918  
Website : <http://www.polsri.ac.id> E-mail : [info@polsri.ac.id](mailto:info@polsri.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR**

Nama : Muhammad Renaldi  
NIM : 061730801259  
Jurusan : Manajemen Informatika  
Program Studi : DIII (Manajemen Informatika)  
Judul Laporan Akhir : Aplikasi *e-Commerce* (Penjualan Online) Pada  
Anggrek Souvenir Berbasis Web.

Telah diujikan pada Ujian Laporan Akhir, tanggal 16 September 2020

Dihadapan Tim Penguji Jurusan Manajemen Informatika  
Politeknik Negeri Sriwijaya

Palembang, September 2020

Tim Pembimbing :

Pembimbing I,

Sony Oktapriandi, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 197510272008121001

Pembimbing II,

Robinson, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 197503172002121003

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Manajemen Informatika

Dr. Indri Aryanti, S.E., M.Si  
NIP 197306032008012008

## ***MOTTO DAN PERSEMBAHAN***

### ***Motto :***

- ∞ *“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”. (Q.s. Al-Mujadalah : 11)*
- ∞ *“Beberapa Orang memimpikan, Kesuksesan, Sementara yang Lain bangun setiap pagi untuk mewujudkannya”.( Wayne Huizenga)*
- ∞ *“Orang yang tinggi akhlaknya, walaupun rendah ilmunya lebih mulia dari orang yang banyak ilmunya tapi kurang akhlaknya”. (Habib Umar Bin Hafidz )*
- ∞ *“Bila kamu tak tahan lelahnya belajar, maka kamu akan menanggung perihnya kebodohan”. (Imam Syafi’i)*

### ***Saya persembahkan untuk :***

1. *Allah SWT*
2. *Papa dan Mama tersayang, terimakasih untuk dukungan, motivasi dan doa yang telah diberikan.*
3. *Kakakku Anisa Indah Putri, SE*
4. *Keluarga Besar Anggrek Souvenir Palembang*
5. *Dosen jurusan Manajemen Informatika yang telah membimbing selama ini*
6. *Almamater Kebanggaan*
7. *Teman-teman Seperjuangan Pemersatu Bangsa dan Liburan Habis Covid-19 (Kelas 6-IE)*

## ABSTRAK

Anggrek Souvenir adalah salah satu pelaku usaha yang bergerak dibidang percetakan yang melayani produk cetak seperti undangan dan souvenir. Dalam menjalankan operasinya, Anggrek Souvenir telah dibantu oleh teknologi informasi dan komputerisasi. Ada banyak kegiatan yang dilakukan oleh Anggrek Souvenir salah satunya adalah penjualan dan pemesanan, penjualan dan pemesanan sudah cukup bagus, tetapi masih ada beberapa kekurangan termasuk kegiatan penjualan dan pemesanan masih dilakukan secara manual yang dimana pelanggan bertransaksi dengan cara antar muka. Ini telah menghambat kinerja perusahaan karena akan memperlambat proses transaksi penjualan antara pelanggan. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini yaitu untuk memudahkan pelanggan dan karyawan Anggrek Souvenir dalam melakukan transaksi penjualan dan pemesanan karena aplikasi ini dibangun berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Mysql* yang terstruktur. Adapun metode pengumpulan data dalam perancangan sistem ini yaitu teknik wawancara dan observasi. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan menjadi solusi bagi Anggrek Souvenir dalam mengelola proses kegiatan penjualan dan pemesanan Undangan dan Souvenir.

Kata Kunci : Penjualan dan Pemesanan

## ABSTRACT

Anggrek Souvenir is one of the business operators engaged in printing that serves printed products such as invitations and souvenirs. In carrying out its operations, Anggrek Souvenir has been assisted by information and computerized technology. There are many activities carried out by Souvenir Orchid, one of which is sales and reservations, sales and reservations are quite good, but there are still some shortcomings including sales and ordering activities that are still done manually where customers transact by way of the interface. This has hampered the company's performance because it would slow down the process of sales transactions between customers. The purpose of making this application is to facilitate customers and employees of Anggrek Souvenir in conducting sales and ordering transactions because this application is built on a web-based using structured PHP and Mysql programming languages. The data collection methods in designing this system are interview and observation techniques. With this application, it is expected to be a solution for Orchid Souvenir in managing the process of selling and ordering Invitation and Souvenir activities.

Keywords: Sales and Ordering

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat, rahmat serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir yang berjudul **“Aplikasi e-Commerce (Penjualan Online) pada Anggrek Souvenir Berbasis Web”** ini dengan tepat waktu. Tujuan dari penyusunan Laporan Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Diploma III pada Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.

Selama menyelesaikan Laporan Akhir ini penulis banyak sekali mendapat bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Bapak Carlos RS,ST.,M.T. selaku Pembantu Direktur I Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Ibu Nelly Masnila, S.E, M.Si,Ak selaku Pembantu Direktur II Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Ahmad Zamheri, S.T., M.T. selaku Pembantu Direktur III Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Drs. Zakaria, M.T. selaku Pembantu Direktur IV Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Ibu Indri Aryanti, SE., M.Si. selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.
7. Bapak Meivi Kusnandar, S.Kom., M.Kom. selaku Sekretaris Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.
8. Bapak Sony Oktapriandi, S.Kom.,M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Satu (1) Laporan Akhir
9. Bapak Robinson, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Dua (2) Laporan Akhir .
10. Ibu Ridafi SE,Ak selaku Pemilik Anggrek Souvenir Palembang

11. Seluruh Bapak/Ibu Dosen beserta Staff Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya
12. Semua Karyawan Kantor Anggrek Souvenir Palembang.
13. Kedua orangtua yang senantiasa memberikan doa dan dukungan kepada kami.
14. Kakakku Anisa Indah Putri dan sepupu-sepupuku yang sudah memberikan dukungan.
15. Teman-teman seperjuangan Jurusan Manajemen Informatika Angkatan 2017 khususnya kelas 6 IE
16. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Laporan Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Akhir ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Akhir kata penulis berharap semoga Laporan Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya, khususnya mahasiswa-mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai, Aaamiin.

Palembang, September 2020

Penulis.

## **DAFTAR ISI**

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>

## **BAB I    PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.4.1 Tujuan .....	2
1.4.2 Manfaat .....	3
1.5 Metodologi Penelitian .....	3
1.5.1 Ruang Lingkup Penelitian .....	3
1.5.2 Teknik Pengumpulan Data .....	3
1.5.2.1 Metode Observasi .....	3
1.5.2.2 Metode Wawancara .....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4

## **BAB II    TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Teori Umum .....	5
2.1.1 Pengertian Komputer .....	5
2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak .....	5
2.1.3 Pengertian Perangkat Keras .....	6
2.1.3 Pengertian Metode Pengembangan Sistem.....	6



2.2 Teori Khusus .....	6
2.2.1 Pengertian <i>DFD</i> .....	7
2.2.2 Pengertian <i>Blockchart</i> .....	8
2.2.3 Pengertian <i>Flowchart</i> .....	10
2.2.4 Pengertian <i>ERD</i> .....	11
2.2.5 Pengertian Kamus Data .....	12
2.2.6 Pengertian Blackbox Testing .....	13
2.3 Teori Judul.....	13
2.3.1 Pengertian Aplikasi.....	13
2.3.2 Pengertian <i>e-Commerce</i> .....	13
2.3.2 Pengertian Penjualan .....	14
2.3.2 Pengertian Penjualan Online.....	14
2.3.2 Pengertian Website .....	15
2.4 Teori Program.....	15
2.4.1 Pengertian Sublime Text.....	15
2.4.2 Pengertian HTML .....	16
2.4.3 Pengertian CSS .....	16
2.4.4 Pengertian PHP.....	16
2.4.5 Pengertian MySQL .....	17
2.4.6 Pengertian XAMPP .....	17

### **BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

3.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	18
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....	18
3.2 Profil Pemilik.....	19
3.3 Struktur Organisasi dan Pembagian Tugas .....	19
3.3.1 Struktur Organisasi .....	20
3.3.2 Pembagian Tugas.....	20
3.4 Peralatan dan Bahan Baku .....	21
3.5 Alur Kegiatan .....	22

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil.....	23
4.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	23
4.1.1.1 Penyelidikan Awal.....	23
4.1.1.2 Prosedur Sistem yang akan Diterapkan .....	24

4.1.1.3 Studi Kelayakan.....	24
4.1.1.4 Tempat dan Waktu Penelitian .....	25
4.1.1.5 Alat dan Bahan .....	26
4.1.1.6 Pendefinisian Masalah.....	26
4.1.1.7 Kebutuhan Fungsional.....	27
4.1.1.8 Kebutuhan Non Fungsional .....	28
4.2 Desain Sistem .....	44
4.2.1 Diagram Konteks .....	29
4.2.2 Data Flow Diagram.....	30
4.2.3 Blockchart.....	32
4.2.4 Flowchart Admin .....	34
4.2.5 Flowchart Pelanggan .....	36
4.2.6 ERD .....	38
4.2.7 Kamus Data .....	39
4.2.8 Desain Tabel .....	41
4.3 Rancangan Aplikasi.....	45
4.3.1 Tampilan Form InterFace Home .....	45
4.3.2 Tampilan Form InterFace Login.....	46
4.3.3 Tampilan Form InterFace Daftar .....	47
4.3.4 Tampilan Form InterFace Pemesanan .....	47
4.3.5 Tampilan Form InterFace Pesanan .....	48
4.3.6 Tampilan Form InterFace Daftar Pesanan .....	49
4.3.7 Tampilan Form InterFace Detail Pesanan .....	50
4.3.8 Tampilan Form InterFace Retur .....	51
4.3.9 Tampilan Form InterFace Home Admin .....	50
4.3.10 Tampilan Form InterFace Transaksi.....	51
4.3.11 Tampilan Form InterFace Retur .....	51
4.3.12 Tampilan Form InterFace Input Produk .....	52
4.3.13 Tampilan Form InterFace Rekap Pesanan.....	52
4.3.14 Tampilan Form InterFace Jasa Pengiriman .....	53
4.3.15 Tampilan Form InterFace Kategori .....	53
4.3.16 Tampilan Form InterFace Metode Pembayaran ....	54
4.3.17 Tampilan Form InterFace User.....	54
4.4 Tampilan Aplikasi .....	55
4.4.1 Tampilan Form Home.....	55
4.4.2 Tampilan Form Login.....	55
4.4.3 Tampilan Form Daftar .....	56
4.4.4 Tampilan Form Pemesanan .....	56
4.4.5 Tampilan Form Pesanan .....	57
4.4.6 Tampilan Form Daftar Pesanan .....	57
4.4.7 Tampilan Form Detail Pesanan .....	58
4.4.8 Tampilan Form Retur .....	58

4.4.9	Tampilan Form Home Admin .....	59
4.4.10	Tampilan Form Transaksi.....	59
4.4.11	Tampilan Form Retur .....	60
4.4.12	Tampilan Form Input Produk .....	60
4.4.13	Tampilan Form Rekap Pesanan.....	61
4.4.14	Tampilan Form Jasa Pengiriman .....	61
4.4.15	Tampilan Form Kategori .....	62
4.4.16	Tampilan Form Metode Pembayaran .....	62
4.4.17	Tampilan Form User.....	63
4.5	Pengujian Sistem .....	63
4.6	Pemeliharaan Sistem .....	64
4.7	Pembahasan .....	65
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran .....	66

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1 Simbol DFD .....	7
Tabel 2.2 Simbol Blockchart.....	8
Tabel 2.3 Simbol Flowchart.....	10
Tabel 2.4 Simbol ERD .....	11
Tabel 2.5 Simbol Kamus Data .....	12
Tabel 4.1 Tabel Studi Kelayakan Sistem .....	25
Tabel 4.2 Tabel User .....	41
Tabel 4.3 Tabel Kategori.....	42
Tabel 4.4 Tabel Produk .....	42
Tabel 4.5 Tabel Transaksi .....	43
Tabel 4.6 Tabel Metode Pembayaran.....	44
Tabel 4.7 Tabel Jasa Pengiriman.....	45
Tabel 4.8 Tabel Retur.....	45
Tabel 4.9 Tabel Black Box Testing.....	63

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 3.1 Struktur Organisasi .....	19
Gambar 3.2 Alur Kegiatan yang Sedang Berjalan .....	22
Gambar 4.1 Diagram Konteks.....	29
Gambar 4.2 DFD Level 0 .....	30
Gambar 4.3 Blockchart.....	32
Gambar 4.4 Flowchart Admin.....	34
Gambar 4.5 Flowchart Pelanggan .....	36
Gambar 4.6 <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	38
Gambar 4.7 Desain Form InterFace Home .....	45
Gambar 4.8 Desain Form InterFace Login.....	46
Gambar 4.9 Desain Form InterFace Daftar .....	47
Gambar 4.10 Desain Form InterFace Pemesanan .....	47
Gambar 4.11 Desain Form InterFace Pesanan .....	48
Gambar 4.12 Desain Form InterFace Daftar Pesanan.....	50
Gambar 4.13 Desain Form InterFace Detail Pesanan .....	49
Gambar 4.14 Desain Form InterFace Retur .....	50
Gambar 4.15 Desain Form InterFace Home Admin .....	50
Gambar 4.16 Desain Form InterFace Transaksi .....	51
Gambar 4.17 Desain Form InterFace Retur .....	51
Gambar 4.18 Desain Form InterFace Input Produk .....	52
Gambar 4.19 Desain Form InterFace Rekap Pesanan.....	52
Gambar 4.20 Desain Form InterFace Jasa Pengiriman .....	53
Gambar 4.21 Desain Form InterFace Kategori .....	53
Gambar 4.22 Desain Form InterFace Metode Pembayaran .....	54
Gambar 4.23 Desain Form InterFace User.....	54
Gambar 4.24 Tampilan Form Home .....	55
Gambar 4.25 Tampilan Form Login.....	55
Gambar 4.26 Tampilan Form Daftar .....	56
Gambar 4.27 Tampilan Form Pemesanan .....	56

Gambar 4.28	Tampilan Form Pesanan .....	57
Gambar 4.29	Tampilan Form Daftar Pesanan.....	57
Gambar 4.30	Tampilan Form Detail Pesanan .....	58
Gambar 4.31	Tampilan Retur .....	58
Gambar 4.32	Tampilan Form Home Admin .....	59
Gambar 4.33	Tampilan Form Transaksi .....	59
Gambar 4.34	Tampilan Form Retur .....	60
Gambar 4.35	Tampilan Input Produk.....	60
Gambar 4.36	Tampilan Form Rekap Pesanan.....	61
Gambar 4.37	Tampilan Form Jasa Pengiriman .....	61
Gambar 4.38	Tampilan Form Kategori .....	61
Gambar 4.39	Tampilan Form Metode Pembayaran .....	61
Gambar 4.40	Tampilan Form User.....	62